



JP2001259105

INVESTOR IN PEOPLE

PN - JP2001259105 A 20010925
TI - ORIENTEERING TYPE COMMUNICATION STYLE GAME SYSTEM
FI - A63B71/06&T
PA - SANRIO CO LTD
IN - TSUJI SHINTARO
AP - JP20000079003 20000321
PR - JP20000079003 20000321
DT - I

© WPI / DERWENT

AN - 2002-044615 [06]
TI - Game system using mobile telephone, instructs mobile terminal user to move to check point, based on address displayed on display panel
AB - JP2001259105 NOVELTY - Multiple check points are provided with respective display panels (6a-6k) which display the address of check points to the host device. The user of mobile terminal (1) moves to a particular check point based on the indication received from the host device (4). The host device instructs the user to move to the next check point based on the address displayed by the display panel.
- USE - For use in theme parks, amusement park, zoo, malls, etc.
- ADVANTAGE - Since the game is less expensive, the user can enjoy the game to the maximum without any time limit.
- DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows an explanatory diagram of game system. (Drawing includes non-English language text).
- Mobile terminal 1
- Host device 4
- Display panels 6a-6k
- (Dwg.1/7)

IW - GAME SYSTEM MOBILE TELEPHONE MOBILE TERMINAL USER MOVE CHECK POINT BASED ADDRESS DISPLAY DISPLAY PANEL

PN - JP2001259105 A 20010925 DW200206 A63B71/06 008pp
IC - A63B71/06
MC - W04-X02 W04-X03G3
DC - P36 W04
PA - (SANR-N) SANRIO KK
AP - JP20000079003 20000321
PR - JP20000079003 20000321

© PAJ / JPO

PN - JP2001259105 A 20010925
TI - ORIENTEERING TYPE COMMUNICATION STYLE GAME SYSTEM
AB - PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an orienteering type communication style game system that can amuse a large number of participants without limitations on the time and area and is practicable at small cost.
- SOLUTION: This orienteering type communication style game system employs mobile communication terminals 1 with an Internet connection function, a host device 4 for receiving access from the mobile communication terminals and sending indication thereto, and a plurality of checkpoints located in a game zone at intervals and provided with announcing means 6a to 6k for displaying different command addresses in the host device. With the aid of the indication, including the next questions and orienteering clues, that the host device sends to the mobile communication terminals, the participants carrying the mobile communication terminals repeat more than one process of finding their way to the next checkpoint, until the host device represents or implies the final answer.
I - A63B71/06
PA - SANRIO CO LTD



IN **TSUJI SHINTARO**

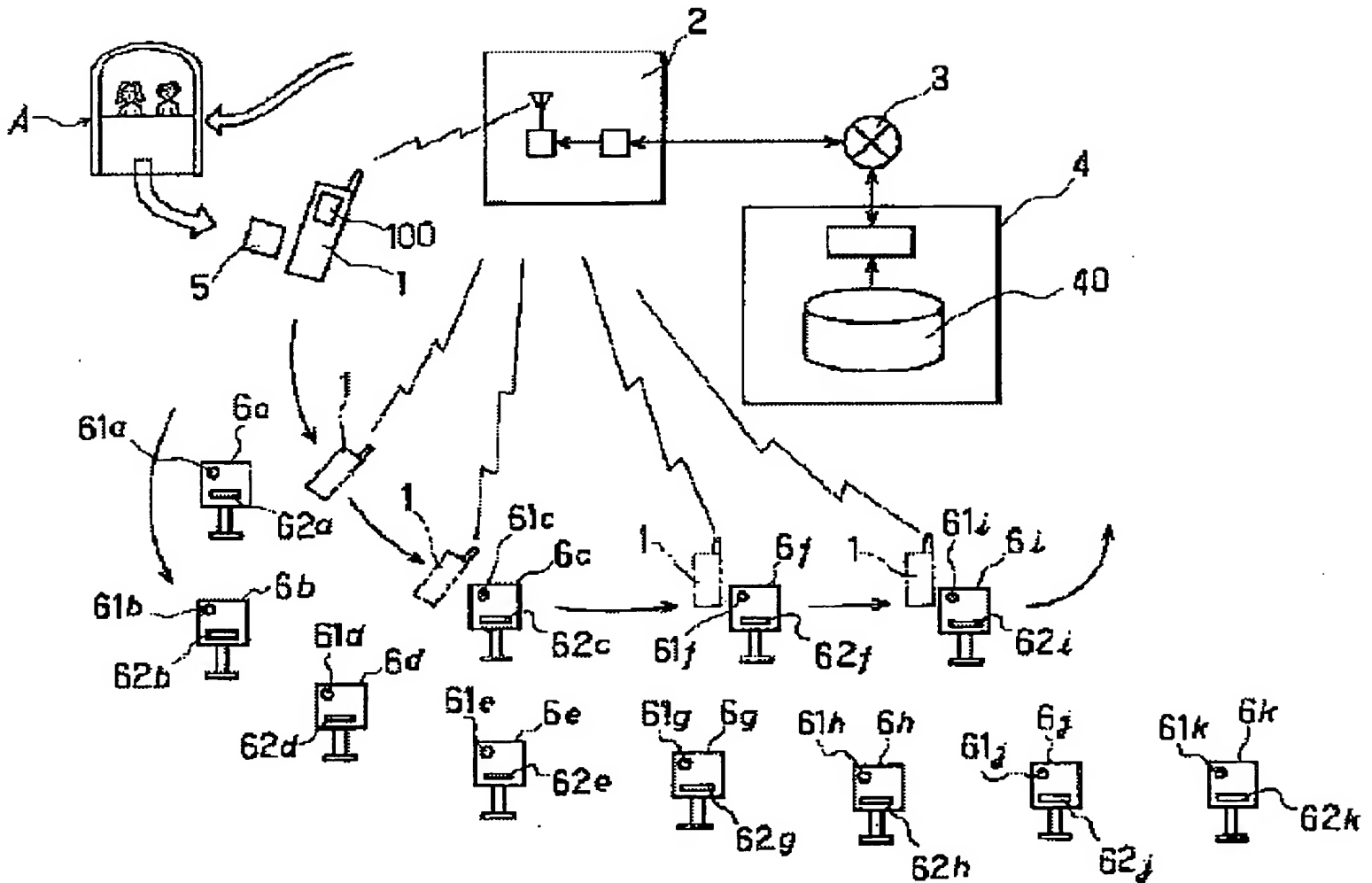
ABD - 20020701

ABV - 200026

AP - JP20000079003 20000321



INVESTOR IN PEOPLE



THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-259105

(P2001-259105A)

(43)公開日 平成13年9月25日(2001.9.25)

(51) Int.Cl.⁷
A 6 3 B 71/06

識別記号

F I
A 6 3 B 71/06

テーマコード* (参考)

審査請求 未請求 請求項の数3 OL (全 8 頁)

(21)出願番号 特願2000-79003(P2000-79003)

(22) 出願日 平成12年3月21日(2000.3.21)

(71)出願人 000131094
株式会社サンリオ
東京都品川区大崎1丁目6番1号

(72)発明者 辻 信太郎
東京都品川区大崎1丁目6番1号

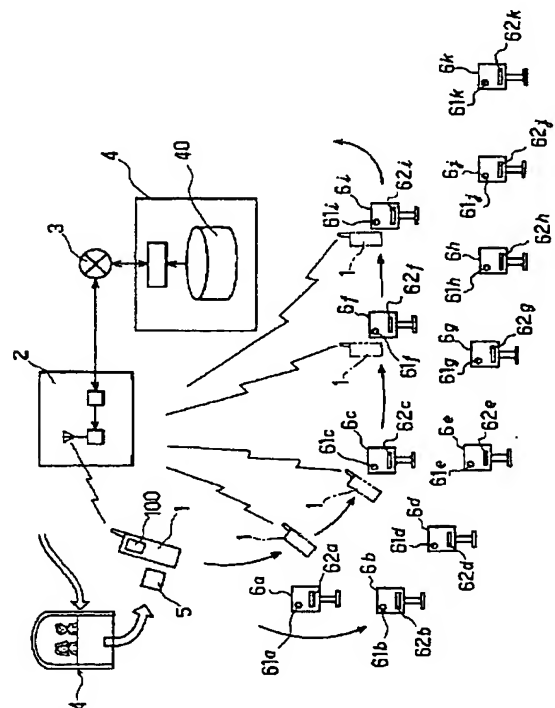
(74)代理人 100072408
弁理士 黒田 泰弘

(54) 【発明の名称】 回遊型通信式ゲームシステム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】時間や場所の制限がなく大人数の者が参加して楽しむことができ、しかも安価なコストで実施できる回遊型通信式ゲームシステムを提供する。

【解決手段】インターネット接続機能を有する移動式通信端末１と、該移動式通信端末のアクセスを受けて当該移動式通信端末に指示を送るホスト装置４と、ゲーム実施域に距離を置いて配置され、それぞれホスト装置への異なる指令アドレスを表示した告知手段６a～６kを備えた複数のチェックポイントを使用し、ホスト装置から移動式通信端末に次の出題や移動ヒントなどの指示に基づいて移動式通信端末を携帯しつつ次のチェックポイントを探索する過程を複数回繰り返し、ホスト装置から最終回答が提示ないし暗示される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネット接続機能を有する移動式通信端末と、該移動式通信端末のアクセスを受けて当該移動式通信端末に指示を送るホスト装置と、ゲーム実施域に距離をおいて配置され、それぞれホスト装置への異なる指令アドレスを表示した告知手段を備えた複数のチェックポイントと、アドレスカードに記載されたスタートアドレスにしたがって移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることによりホスト装置から移動式通信端末に最初の情報が発せられ、これに基づいて移動式通信端末を携帯しつつ出題されたチェックポイントを探索し、発見したチェックポイントにある告知手段からのアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることにより、ホスト装置から移動式通信端末に次の出題や移動ヒントなどが指示され、これに基づいて移動式通信端末を携帯しつつ次のチェックポイントを探索する過程を複数回繰り返す、最終チェックポイントの告知手段からのアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることによりホスト装置から最終回答が提示ないし暗示される構成を有していることを特徴とする回遊型通信式ゲームシステム。

【請求項2】 ホスト装置の最初の出題形式および各チェックポイントの告知手段のアドレスによりアクセスした場合の出題形式が多岐式設問であり、チェックポイントとして正解ルート用と不正解ルート用のものが用いられ、前記多岐式設問に対する選択回答に応じてホスト装置から異なる移動ポイントが指示ないし暗示され、不正解ルートをたどったときに、最終回答時またはそれ以前にアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることにより、ホスト装置から移動式通信端末に正解ルートへの戻り指示がなされる構成を含む請求項1に記載の回遊型通信式ゲームシステム。

【請求項3】 告知手段はパネル、モニターの双方を含む請求項1又は2に記載の回遊型通信式ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 本発明は回遊型通信式ゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 回遊型ゲーム、すなわちテーマパーク、アミューズメントパーク、動物園、公園、大規模店舗などの各種施設においては、集客や域内全域の巡回、訪問等の効果が期待される。この対策のひとつとして、館内あるいは野外において、場所を移動しながら謎解きないし解読したり隠された物体を発見したりする回遊型ゲームがある。しかし、従来のこの種のゲームにおいては、ゲーム参加者がゲーム場所に設置されているボードやパネルを視認し、その指示にしたがって場所を移動して正解を探すことを繰り返すだけの単純なものであったので、興に富むとはいえず、飽きられやすいという問題

があった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は前記のような問題点を解消するために創案されたもので、その目的とするところは、時間や場所の制限がなく多人数の者が参加して楽しむことができ、しかも安価なコストで実施できる回遊型通信式ゲームシステムを提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】 前記目的を達成するため本発明は、インターネット接続機能を有する移動式通信端末と、該移動式通信端末のアクセスを受けて当該移動式通信端末に指示を送るホスト装置と、ゲーム実施域に距離をおいて配置され、それぞれホスト装置への異なる指令アドレスを表示した告知手段を備えた複数のチェックポイントと、アドレスカードに記載されたスタートアドレスにしたがって移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることによりホスト装置から移動式通信端末に最初の情報が発せられ、これに基づいて移動式通信端末を携帯しつつ出題されたチェックポイントを探索し、発見したチェックポイントにある告知手段からのアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることにより、ホスト装置から移動式通信端末に次の出題や移動ヒントなどが指示され、これに基づいて移動式通信端末を携帯しつつ次のチェックポイントを探索する過程を複数回繰り返す、最終チェックポイントの告知手段からのアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることによりホスト装置から最終回答が提示ないし暗示される構成となっていることを特徴としている。

【0005】 本発明において、前記ホスト装置の最初の出題形式および各チェックポイントの告知手段のアドレスによりアクセスした場合の出題形式が多岐式設問であり、チェックポイントとして正解ルート用と不正解ルート用のものが用いられ、前記多岐式設問に対する選択回答に応じてホスト装置から異なる移動ポイントが指示ないし暗示され、不正解ルートをたどったときに、最終回答時またはそれ以前にアドレスを移動式通信端末からホスト装置にアクセスすることにより、ホスト装置から移動式通信端末に正解ルートへの戻り指示がなされるようになっていることを含んでいる。告知手段はパネル、モニターの双方を含んでいる。

【0006】

【発明の実施の形態】 以下本発明の実施例を添付図面を参照して説明する。図1ないし図4は本発明による回遊型通信式ゲームシステムの概要を示している。図1において、1はインターネット接続機能を有する移動式通信端末であり、通常の場合、ゲーム参加者が携行したiモード対応携帯電話機やiモード対応PHS電話機等が使用される。2は前記移動式通信端末1の中継装置であり、ルーターを備えている。3はホームページを有する

インターネット網である。4はホスト装置であり、前記インターネット網3と信号を授受するルーターを介して接続されたコンピュータ(Web Server)40を有している。

【0007】5はゲームの開始に当たって使用するスタート用カードであり、紙またはプラスチック等の材料により作られ、ゲーム受付窓口Aにおいて有償にて配布される。ゲーム受付窓口Aは、有人である場合のほか、無人の自動払出機を含んでいる。6a～6kは屋内、屋外あるいはその双方など任意のゲーム実施区画域Bに任意の間隔をおいて配置された複数の告知手段であり、チェックポイントとして機能する。告知手段6a～6kの設置場所は不変でもよいが、リピーターに飽きさせないようにするため、適宜の期間ごとに変更されることが好ましい。

【0008】前記構成を詳細に説明すると、スタート用カード5は、図2(a)に示されているように、表側には、少なくとも、当該ゲームの設問を表示した設問表示部50と、ホスト装置4へのアドレス表示部51と、スタート用アクセス番号(たとえば6桁の数字)を表示したアクセス番号表示部52が印刷的手法で施されている。さらに、好ましくは、制限時間の表示部53とゲーム開始時刻表示部54が設けられている。ゲーム開始時刻表示部54は、ゲーム受付窓口Aが有人の場合、係員が記載あるいはタイルレコーダで刻印し、無人の場合には、カード発券機にて自動的に刻印されるようになっている。スタート用カード5の裏側には、ゲームのルール説明表示部55と、回答欄56が設けられている。

【0009】告知手段6a～6kは、通常、機械的あるいは電氣的なパネル(ボード)あるいはモニターから選ばれる。図4に示されているように、少なくともチェックポイントの位置ないし番号を示すチェックポイント個別表示部61a～61kと、ホスト装置4へのアクセス番号表示62a～62kとを有している。チェックポイント表示部61a～61kとアクセス番号表示62a～62kは各告知手段ごとに異なった内容となっている。

【0010】前記ホスト装置のコンピュータ40には、移動式通信端末1に送るゲーム内容をハードディスクに記録した情報記憶部と、移動式通信端末1から前記アドレス表示部51がアクセスされたときに、移動式通信端末1にスタート用アクセス番号表示部52に記載された番号を表示すべき指示(たとえば図3のような入力用画面)を返送したり、該指示にしたがって移動式通信端末1からスタート用アクセス番号がアクセスされたときに、前記情報記憶部を駆動して情報を選択して送出するCPUとを有している。

【0011】情報記憶部はチェックポイントへの誘導のための質問・ヒント系を有しており、それらは、スタート用カード5のスタート用アクセス番号表示52と告知手段6a～6kのアクセス番号表示62a～61kごと

にそれぞれ異なる内容が入力されている。チェックポイントへの誘導のためのヒントの質問系は、通常、出題文と、2者または3者択一の回答符号(たとえば数字、アルファベット、図柄など)を送出するソフトウェアを有している。図5(a)はかかる質問系からの第1情報が移動式通信端末1のモニター100に送られている状態を示している。

【0012】また、前記ヒント部門は、第1情報に対する回答符号が選択されて移動式通信端末1からアクセスされたときに、移動のためのヒント情報(第2情報)を送出するソフトウェアを有している。図5(b)は図5(a)の回答①を選択した場合の移動式通信端末1のモニター100を、図5(c)は図5(a)の回答②を選択した場合の移動式通信端末1のモニター100を示している。前記第2情報は選択された回答符号に応じて異なった内容の移動のためのヒントが設定されている。図6はこうした第1情報と第2情報の例と、それにしたがったゲーム経路の例を示している。

【0013】情報記憶部は最終のチェックポイントからのアドレス番号が入力されたときに、これを識別し、スタート用カード5に記すべき最終回答情報を発するソフトウェアを有している。その最終回答情報は、正解用と、不正解用の2種であってもよいが、不正解用としては、参加者が不正解チェックポイントを移動しているためスタートに戻ることをアドバイスするアドバイス内容であってもよい。また、情報記憶部は、最終回答情報に達する前のチェックポイント通過段階で、移動ルートの誤りを指摘し、スタートに戻ることをアドバイスする中間アドバイス情報を発するようなソフトウェアとなってもよい。

【0014】図6は本発明によるシステムのフローチャートを示しており、ステップ1では、スタート用カード5に記載されているアドレスにアクセスし、ホスト装置側ではこれを受けて図3に例示するようなアクセス番号入力画面を移動式通信端末1に送出する。ステップ2では、ゲーム参加者は、スタート用カード5に記載されているスタート用のアクセス番号を移動式通信端末1からホスト装置4に送る。ステップ3では、ホスト装置4は、正当なスタートアクセスであったことを確認した後、前記第1情報を移動式通信端末1に送出する。ゲーム参加者は前記第1情報の回答符号のいずれかを選択し、その回答符号を移動式通信端末1によりホスト装置4に送る。

【0015】ステップ4では、ホスト装置4はアクセスされた回答符号に応じた第2情報を当該移動式通信端末1に送出する。ゲーム参加者は第2情報にしたがってゲーム実施区画Bを探索し、告知手段6a～6kのうち最初のチェックポイントと思われる告知手段を発見する。ステップ5では、当該告知手段たとえば6aに表示されているアクセス番号表示62aを認識し、このアクセス番

号62aをホスト装置にアクセスする。

【0016】ステップ6では、ホスト装置4はこのアクセス番号62aを確認し、正当名ゲーム参加者であるか、また最終のアクセス番号（ゴール番号）かを確認し、最終のアクセス番号でない場合には、アクセス番号62aに対応した第1情報を移動式通信端末1に送出し、これが画面に表示される。ステップ7では、ゲーム参加者は前記第1情報の回答符号のいずれかを選択し、移動式通信端末1によりホスト装置4に送る。

【0017】ステップ8では、ホスト装置4は回答の符号に応じた第2情報を当該移動式通信端末1に送出する。ゲーム参加者は第2情報にしたがってゲーム実施区画Bを探索し、告知手段6b～6kのうち第2のチェックポイントと思われる告知手段を発見する。ステップ9では、当該告知手段たとえば6c表示されているアクセス番号表示62cを認識し、このアクセス番号62cをホスト装置4にアクセスする。ステップ10では、ホスト装置はこのアクセス番号62cを確認し、正当名ゲーム参加者であるか、また最終のアクセス番号（ゴール番号）かを確認し、最終のアクセス番号でない場合には、アクセス番号62cに対応した第1情報を移動式通信端末1に送出し、これが画面に表示される。

【0018】ステップ11では、ゲーム参加者は前記第1情報の回答符号のいずれかを選択し、移動式通信端末1によりホスト装置4に送る。ステップ12では、ホスト装置4は回答の符号に応じた第2情報を当該移動式通信端末1に送出する。ゲーム参加者は第2情報にしたがってゲーム実施区画Bを探索し、告知手段6b、6d～6kのうち第3のチェックポイントと思われる告知手段を発見する。以下ステップ9～ステップ12を1回以上繰り返し、最終のチェックポイントにおける告知手段のアクセス番号をホスト装置にアクセスする。

【0019】ホスト装置が最終のアクセス番号（ゴール番号）であることを確認すると、ホスト装置は最終回答情報を発するソフトウェアからスタート用カード5に記すべき最終回答と、スタート用アクセス番号を移動式通信端末1に送る。これが移動式通信端末1に画面表示される。ゲーム参加者は、この画面表示を確認し、スタート用カード5の回答欄56に最終回答を記し、ゲーム受け窓口Aに提出する。正解である場合には、景品が参加者に渡され、ゲームは終了する。不正解である場合には、参加賞に相当する景品が参加者に渡され、ゲームは終了する。

【0020】図7は本発明を適用した具体的なゲーム例を示しており、スタートにて提示された第1情報（質

問）の選択により、第2情報として2ルートが示され、正解ルートを選択して移動して告知手段を発見しても、ここからのアクセスで次の第1情報を受た回答により誤ルートに移行し、あるいは正解ルートを維持するといった展開が繰り返され、また、最初に不正解ルートを選択したため、最終回答まで誤ったルートをたどるといった展開が繰り返されている。

【0021】図示するものは本発明の実施例であり、これに限定されるものではない。たとえば、テーマパーク内などにおける回遊のための案内などにも適用される。

【0022】

【発明の効果】以上説明した本発明によるときは、テーマパーク、アミューズメントパークなどの施設において、館内、館外、屋外を回遊しつつこれらに隠されているチェックポイントを通信端末を使って探し出し、アクセスによるヒントや指令で謎を解読するので、変化に富んだ楽しいゲーム遊びを参加者に提供できる一方、施設をくまなく巡回させることができるため、客の特定場所だけへの集中を避け、施設全体の効率的利用を図ることができ、しかも実施のための手段が簡単で安価にじつげんできるなどのすぐれた効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による回遊型通信式ゲームシステムの概要を示す説明図である。

【図2】（a）本発明に使用するスタートアドレスカードの一例を示す平面図、（b）は同じくその背面図である。

【図3】移動通信端末のスタート時の番号入力画面の例を示す部分的正面図である。

【図4】本発明に使用するチェックポイントの告知手段の一例を示す平面図である。

【図5】（a）は第1情報の表示状態例を示す移動通信端末の部分的正面図、（b）と（c）はそれぞれ第2情報の表示状態例を示す移動通信端末の部分的正面図である。

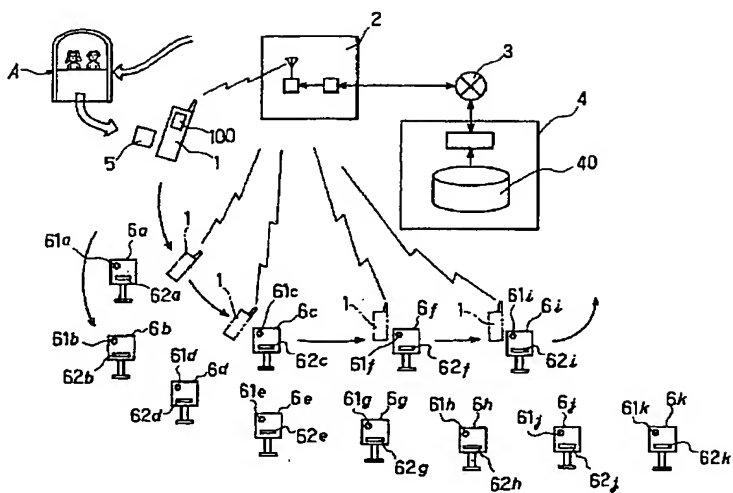
【図6】本発明システムのフローチャート例である。

【図7】本発明を適用したゲームのルートベース例を示す説明図である。

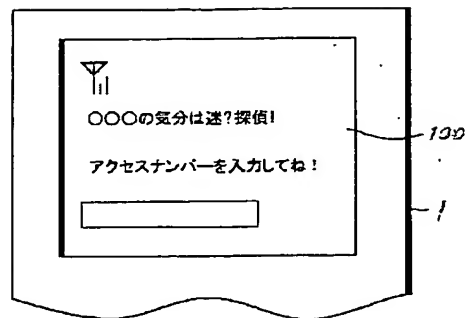
【符号の説明】

- 1 移動式通信端末
- 3 インターネット網
- 4 ホスト装置
- 5 スタート用カード
- 6a～6k 告知手段

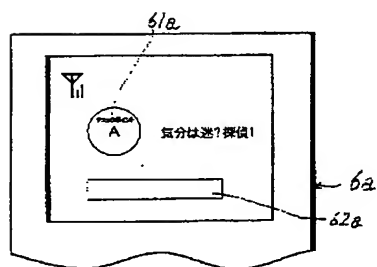
【図1】



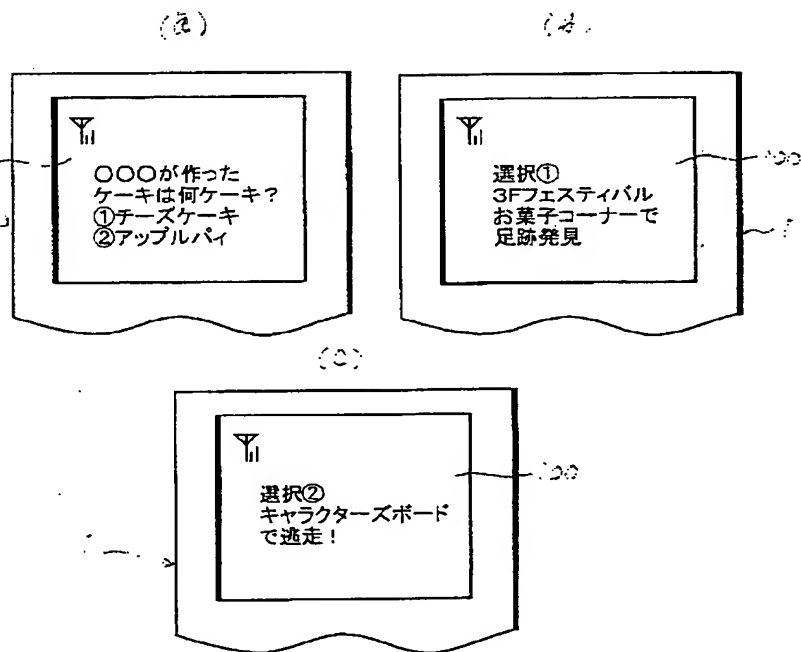
【図3】



【図4】



【図5】



【図2】

(a)

5

50

53

54

気分は迷？探偵！

○

ケーキを食べたのは誰？
ある日の出来事・・・
○○○が△△△に作ったケーキが何者かに食べられてしましました。
そこで！○○○は犯人の手掛かりを探しに出発しました。
皆さんも、○○○と力を合せて犯人を当ててください！
ずばり！犯人を当てますと素敵な商品を差し上げます。
制限時間○○分！時間が過ぎると参加賞のみとなります。
まずは下のアドレスにアクセス！
www.
ブックマークしてくださいね。
最初のアクセスナンバー
○○○○○
を入力して出発！

51

52

出発時刻/0:00

(b)

55

56

ルール説明

！モード画面に出てくるクイズに答え（1か2のどちらかを選んで）アクセスナンバーを探して下さい。
館内にあるナンバーをアクセスすると次に○○○からの指示がもらえます。
最後まで正しいルールをまわれば犯人が分かります。
犯人が分かったら、下のこたえの欄に記入してください。
正解者には豪華プレゼントを差し上げます。
はずれでも参加賞は必ずもらえます。頑張ってください。

こたえ

【図 7】

